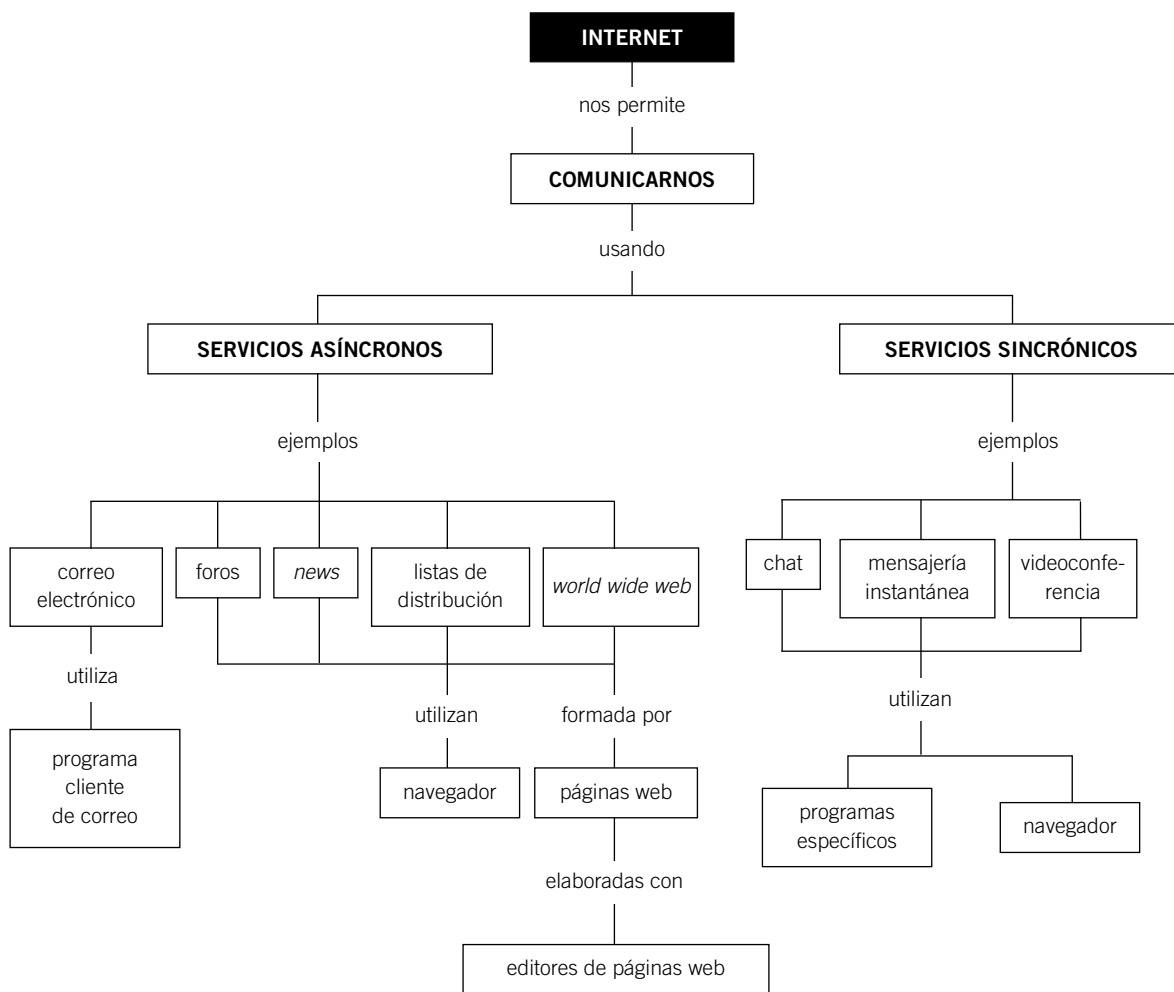


MAPA DE CONTENIDOS



OBJETIVOS

- Recordar los principales servicios de Internet, así como su importancia relativa:
 - Correo electrónico. Tipos, protocolos, servidores y clientes.
 - Sistemas para comunidades: foros, grupos de noticias (news) y listas de distribución.
 - Comunicación en tiempo real: chats, sistemas de mensajería instantánea y sistemas de comunicación multimedia.
- Presentar el impacto producido por el cambio en las comunicaciones desde 1992.
- Analizar los nuevos grupos y las nuevas relaciones: las comunidades virtuales.
- Mostrar la estructura web: servidor, navegador y páginas web.
- Aprender a utilizar con soltura programas gestores del correo electrónico.
- Manejar el correo electrónico vía web.
- Conocer las normas básicas de comportamiento a la hora de participar en foros de discusión.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- Aldea global y comunidades virtuales.
- Comunicación sincrónica y asíncrona.
- Correo electrónico, *webmail*. Archivos adjuntos y emoticonos.
- Foros, grupos de noticias (*news*) y listas de distribución.
- Chat, mensajería instantánea, *webcam*.
- Página web, servidor, URL.
- El ordenador: un nuevo medio de comunicación. Los servicios de comunicación que ofrece Internet.

PROCEDIMIENTOS, DESTREZAS Y HABILIDADES

- Manejar con soltura un programa cliente de correo electrónico.
- Reconocer y utilizar correctamente las categorías e información de un foro, o de un grupo de noticias.
- Asociarse a una lista de distribución.
- Usar con destreza un servicio de chat y un sistema de mensajería instantánea.
- Analizar los diferentes elementos que forman parte de una página web: texto escrito, animaciones, imágenes fijas, vídeos, archivos de audio...
- Utilizar el correo vía web usando algún portal de Internet.
- Participar en foros de discusión sobre un tema de interés.
- Controlar y eliminar el correo basura.

ACTITUDES

- Actuar con precaución ante los diversos peligros que presenta Internet: correo electrónico no deseado, uso fraudulento en las transacciones económicas, virus, etc.
- Criticar con rigor la información obtenida de Internet y verificar su origen.
- Respeto por las opiniones de los demás al participar en foros de discusión en la Red.
- Actitud crítica ante los problemas de Internet y de las comunicaciones globales, sobre todo en cuestiones de seguridad (virus informáticos, correo electrónico no deseado, etc.).

EDUCACIÓN EN VALORES

- 1. Educación para la paz.** Mostrar Internet a los alumnos como vía de comunicación entre personas de distintos países y culturas, y como foro de encuentro entre ellos, sin límites estatales, sociales o morales.
- 2. Educación para el consumo.** Criticar la aparición continua de *banners* y de mensajes de publicidad no deseada. Criticar el envío de correo no deseado (*spam*) de forma masiva. Concienciar del posible mal uso de los datos personales proporcionados en Internet.
- 3. Educación moral y cívica.** Alertar de los delitos informáticos presentes en Internet: pornografía infantil, robo de claves, ataques a servidores, extensión de virus, etc. Concienciar a los alumnos del carácter anónimo de la comunicación en Internet y, por tanto, de la facilidad para el engaño en todas las relaciones virtuales a través de la red de redes.

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

Competencia en comunicación lingüística

A través de textos con actividades de explotación, en la sección **Rincón de la lectura** se trabajan de forma explícita los contenidos de relacionados con la adquisición de la competencia lectora.

Tratamiento de la información y competencia digital

Internet ofrece diferentes servicios con los que acceder a la información. El correo electrónico, además de la *www* ya estudiada a fondo en cursos anteriores, es el servicio más utilizado. Es el medio por el que podemos enviar y recibir información de una manera más directa.

En la sección **Rincón de la lectura** se proponen algunas páginas web interesantes que refuerzan los contenidos trabajados en la unidad.

Competencia social y ciudadana

Uno de los problemas de Internet es el más uso que determinadas personas hacen de ellas. El *spam* es un problema bastante grave. Muchas personas

reciben cada día una cantidad de mensajes no deseados que supera al número de mensajes útiles. Aunque se están desarrollando herramientas informáticas destinadas a gestionar este correo no deseado, es imprescindible adoptar un comportamiento que permita reducirlo.

Por otra parte, el desarrollo de Internet ha favorecido a su vez el desarrollo del software libre, pues decenas, cientos o miles de personas en todo el mundo colaboran para conseguir un producto gratuito que todo el mundo puede emplear. La enciclopedia *on-line* Wikipedia es, quizá, el ejemplo más significativo.

Competencia para aprender a aprender

En el manejo de aplicaciones informáticas el autoaprendizaje es esencial. A lo largo de la unidad, se incluyen varios **Procedimientos** que muestran a los alumnos cómo realizar tareas sencillas empleando aplicaciones relacionadas con la comunicación empleando Internet: correo electrónico, mensajería instantánea...

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Enumerar y describir con cierto detalle los servicios que ofrece Internet.
2. Utilizar el correo electrónico, un servicio de *chat*, la mensajería instantánea o un foro.
3. Enviar y recibir correos electrónicos con un programa-cliente de correo y vía web.
4. Controlar e identificar el correo basura o *spam* que llega a un ordenador.

ÍNDICE DE FICHAS

| TÍTULO DE LA FICHA | CATEGORÍA | TÍTULO DE LA FICHA | CATEGORÍA |
|--|------------|--|------------------------------|
| 1. Correo electrónico. Alta en un correo web | Refuerzo | 9. En la Red | Ampliación |
| 2. Planificación de viajes | Refuerzo | 10. Evaluación | Evaluación |
| 3. Blogs y comunidades. Alta en una comunidad | Refuerzo | 11. Autoevaluación | Evaluación |
| 4. Virus informáticos | Ampliación | 12. Soluciones | Evaluación |
| 5. Tipos de virus | Ampliación | 13. ¿Cómo se utiliza el correo electrónico? | Contenidos para saber más... |
| 6. Lectura. Internet2 | Ampliación | 14. Información complementaria para los estudios | Contenidos para saber más... |
| 7. Prácticas con Composer | Ampliación | 15. Información sobre ocio y tiempo libre | Contenidos para saber más... |
| 8. Creación de una web real | Ampliación | | |

PÁG. 208

- 1 a) El término aldea global es una metáfora para definir la situación actual del mundo, que ha quedado empequeñecido debido al avance de las telecomunicaciones y a la globalización económica y cultural.
- b) Internet permite el envío de gran cantidad de información y datos que circulan a gran velocidad por el mundo. Esto ha facilitado la comunicación entre países y personas distantes, por lo que ha hecho que las diferencias espaciales existentes hasta ahora desaparezcan.

- 2 Se considera a Vinton Cerf el padre de Internet, puesto que creó el protocolo TCP/IP. Paul Baran también ideó aspectos teóricos de Internet.

Los hitos más importantes de la historia de Internet son los siguientes:

- 1957: creación de ARPA.
- 1964: se publican en el MIT varios artículos sobre comunicación entre ordenadores.
- 1965 a 1969: realización de estudios sobre comunicación entre ordenadores mediante conmutación de paquetes.
- 1969: DARPA desarrolla una red de ordenadores sin nodos centrales: ARPANET.
- 1971: diseño del primer programa de correo electrónico.
- 1974: se crea el protocolo TCP/IP.
- 1979: se termina de definir TCP/IP.
- 1983: ARPANET se separa de la red militar.
- 1986: se crea la NSFNET.
- 1990: aparece la *world wide web*.
- 1993: primer servidor para la web en español...

- 3 Respuesta práctica. El objetivo de la actividad es mostrar a los alumnos y alumnas el poder de comunicación que tiene Internet, incluso para ponernos en contacto con regiones alejadas miles de kilómetros. Explicar a los alumnos más interesados que la información se transmite mediante cables (de fibra óptica) o incluso vía satélite. Existen unos grandes nodos de comunicación que sirven «de puente» entre países o continentes diferentes.

PÁG. 211

- 4 Respuesta libre. Por ejemplo:
- Ser sincero o sincera, pero no dar datos personales a desconocidos.

- Utilizar un vocabulario correcto.
- Evitar los insultos y los ataques personales.
- No hacer perder el tiempo a los demás.
- No saturar las comunicaciones con mensajes inútiles.

PÁG. 212

- 5 a) Usuario.
- b) Contraseña.
- c) Nombre.
- d) Primer apellido.
- e) El usuario se compromete a no usar indebidamente su correo electrónico para hacer daño a terceros.

- 6 Información extraída de la página:

<http://www.pandasoftware.es>

Se puede ver una animación en la siguiente dirección:

<http://www.pandasoftware.es/about/prensa/multimedia.htm>

- a) Virus: archivo que infecta otros programas para poderse reproducir y que realiza acciones dañinas en el ordenador.
- b) Gusano: similar a un virus, aunque no necesita infectar otros archivos para reproducirse. Los gusanos realizan copias de ellos mismos con el peligro de colapsar el ordenador infectado.
- c) Troyano: es un programa que, tras una apariencia inofensiva, lleva escondido otro programa dentro, de tal manera que, al instalarse en nuestro ordenador, puede realizar acciones peligrosas.

PÁG. 214

- 7 Actividad práctica.
- 8 Respuesta libre. Hay teléfonos móviles, PDA e incluso videoconsolas que emplean el correo electrónico.

PÁG. 215

- 9 Respuesta práctica.
- a) La mensajería instantánea es una forma de comunicación sincrónica, mientras que en el correo electrónico la comunicación no se realiza en tiempo real.
- b) En la mensajería instantánea.

- 10** Elementos:
- Una cámara web u otro dispositivo similar.
 - Un programa específico.
 - Una línea que permita este sistema de comunicación.

- 11** Se puede acceder a servicios de *chat* en numerosas páginas. Por ejemplo, en las direcciones URL que se señalan a continuación.

• <http://www.todokids.com>



• <http://www.chatear.com>



- 12** Son servicios de comunicación que emplean sistemas distintos. El foro es accesible mediante web, mientras que el servicio de noticias requiere un programa cliente de correo electrónico. Y se almacenan en distintos tipos de servidores.
- 13** a) En ambos casos se envían mensajes a múltiples destinatarios.
- b) Los grupos de noticias son grupos administrados, y las personas que las integran no tienen por qué conocerse. Además, los grupos se crean por personas o instituciones y, cuando nos suscribimos, nos añadimos automáticamente a uno de ellos, mientras que los correos enviados a múltiples destinatarios los tenemos que gestio-

nar nosotros, añadiendo a los destinatarios uno a uno.

- 14** Se pueden crear foros en muchos portales de Internet. Pero ¡cuidado!: en algunos de ellos aparecen contenidos de adultos, en otros el enfoque va destinado a los contactos personales, etc. Google, por ejemplo, ofrece multitud de foros sobre diversos temas.



Es interesante que los alumnos contribuyan al mantenimiento del foro, abriendo nuevos temas de opción, respondiendo a los usuarios del foro...

PÁG. 222

- 15** Existen muchos programas gratuitos. En otros casos, aunque el programa no es gratuito, puede emplearse durante 15 o 30 días. Algunos ejemplos.
- XnView: <http://perso.orange.fr/pierre.g/xnview/enhome.html>
 - Irfanview: <http://www.irfanview.com>
 - ACDSee: <http://www.acdsee.com>
- 16** Ver página 221 del libro. Respuesta libre.
- 17** Existen numerosas aplicaciones empleadas en sistemas P2P. eMule es, probablemente, la más popular. Advertir a los alumnos de que es ilegal descargar y poner a disposición de otros internautas ciertos contenidos audiovisuales protegidos por derechos de autor. Advertir, asimismo, de los riesgos de emplear algunos de estos programas: acceso permitido desde el exterior a nuestro equipo, introducción de programas espía, etc.
- 18** Respuesta libre. Existe controversia sobre qué se puede compartir y qué no se puede compartir. Será importante conocer las opiniones de los alumnos, muchos de los cuales emplearán programas de tipo P2P.

- 19 La desventaja es clara: la distribución ilegal limita las ventas de discos. Esto, a su vez, puede ocasionar que el grupo no disponga de los ingresos necesarios para seguir creando música y, al final, es posible que desaparezca. Así, una herramienta como Internet, que sirve para difundir la cultura de una manera eficaz, se puede convertir en la pesadilla de numerosas bandas musicales.

PÁG. 224

- 20 Aldea global significa que el mundo se ha convertido en una pequeña aldea, donde todo está accesible a todos (aunque con ciertos matices condicionados por la denominada «brecha digital»). Internet ha permitido este proceso a través de la mejora de las comunicaciones, puesto que cualquier información se puede enviar a cualquier parte del mundo en un momento, y podemos reunirnos con personas situadas en otras partes del mundo.
- 21 Respuesta libre. Ejemplo: teléfono, mensajes de móviles, chat, mensajería instantánea. En general, se emplean para enviar mensajes o comunicarse directamente.
- 22 La mayoría de las personas emplean como herramientas de comunicación o búsqueda de información el correo y la www. En general, los jóvenes emplean más los chats y la mensajería instantánea, por lo que la gráfica variará en función de los estratos de edad.
- 23
- Mensajes recibidos → 2.
 - Previsualización del mensaje seleccionado → 11.
 - Mensaje no leído → 4.
 - Agenda de contactos → 10.
 - Redactar nuevo mensaje → 1.
 - Mensaje seleccionado → 5.
 - Mensajes enviados → 3.
 - Mensajes eliminados (papelera) → 6.
 - Mensajes no deseados (*spam*) → 7.
 - Calendario → 9.
 - Tamaño de los mensajes → 8.

- 24 Respuesta:

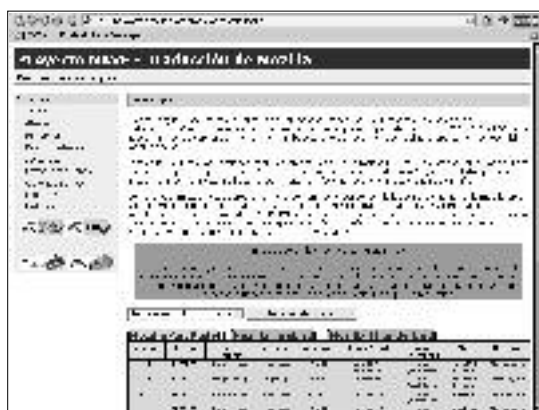
| SINCRÓNICOS | ASÍNCRONOS |
|------------------------|-------------------------|
| Teléfono | Mensajes a móviles |
| Chat | Mensajes en contestador |
| Mensajería instantánea | Correo electrónico |

- 25 En general, Internet se adapta por sus servicios a cualquier medio de comunicación; la videoconferencia simularía una conversación real, al igual que la mensajería instantánea o los chats parecerían una conversación con *walkie-talkies* (aunque escrita). El correo electrónico sería una conversación por carta y el foro correspondería a los anuncios que se ponen en un tablón.

| | ANALOGÍAS | DIFERENCIAS |
|------------------------|---|--|
| Prensa escrita | La comunicación se hace por escrito en la mayor parte de los casos. | Internet es mucho más rápida. |
| Radio | Existe radio en Internet. | Se requieren menos recursos para montar una radio en Internet. |
| Televisión | Podemos emitir nuestra imagen mediante una <i>webcam</i> . | Calidad. |
| Telefonía fija | Comunicación sincrónica. | En Internet, la comunicación es escrita o empleando programas como <i>netmeeting</i> . |
| Telefonía móvil | Mensajes y chats. | Es sincrónica. |

- 26 Respuesta:
- Nombre de usuario.
 - Contraseña.
 - Servidor POP3.
 - Servidor SMTP.
- 27 Permite comunicarse fácilmente con uno o varios compañeros. Además, podemos enviarnos trabajos, imágenes, direcciones de páginas web para consultar, etc.
- 28 En el foro, las publicaciones son electrónicas (y no en papel) y los temas se encuentran organizados, pudiendo estar moderados. La comunicación se hace vía Internet.
- En un tablón real la comunicación se lleva a cabo mediante papel, y no suele estar organizado ni moderado.

- 29** Respuesta:
- Programa cliente de correo electrónico.
 - Suscripción a un servicio de *news*. Puedes necesitar nombre de usuario y contraseña.
 - Comunicación con un servidor de *news*.
 - Configuración del programa de correo.
 - Descarga.
- 30** a) Respuesta:
- Chat y mensajería para mantener conversaciones.
 - Foros para resolver problemas y organizar la información.
 - www para compartir los trabajos.
 - Correo electrónico para enviar y recibir documentos.
- b) Ventajas y desventajas: los propios de los sistemas de comunicación sincrónicos y asíncronos.
- 31** Respuesta práctica.
- 32** Respuesta práctica.
- 33** Mediante la herramienta «Crear una nueva lista» de la libreta de direcciones (Mozilla) o creando un grupo en Outlook Express.
- 34** Respuesta práctica.
- 35** Respuesta práctica. Podemos obtener el programa cliente en:
- <http://nave.escomposlinux.org/productos/descargas.php>



Se puede descargar Mozilla con su programa de correo o Thunderbird, otro programa cliente de correo.

Se necesitan los mismos parámetros que con otros programas.

- 36** Respuesta libre.
- 37** Respuesta libre: BSCW, Fle3, Open Groupware, etc. Deberían permitir enviar archivos, compartir carpetas y establecer comunicación mediante correo, chat y foros.
- 38** Respuesta práctica.
- <http://perso.orange.fr/pierre.g/xnview/enhome.html>
 - <http://www.mozilla-europe.org/es/products/thunderbird/>
 - <http://earth.google.es>

CORREO ELECTRÓNICO. ALTA EN UN CORREO WEB



El segundo uso de Internet en la actualidad es el correo electrónico. El correo que se usa mayoritariamente es el de tipo POP, que utiliza un software cliente específico en el ordenador, como Outlook o Mozilla Mail. Para un uso personal, es posible darse de alta en sistemas de correo electrónico con acceso a través de navegador web, cuyo acceso es gratuito. En esta práctica aprenderás a darte de alta en uno de los correos web más usados en el mundo: Hotmail.

PROCEDIMIENTO

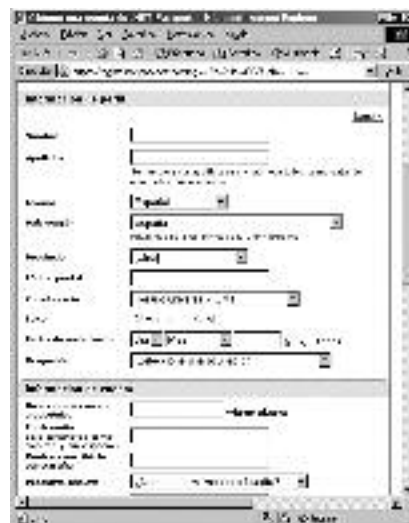
1. Escribe en tu navegador la dirección <http://www.hotmail.com>. Te aparecerá una pantalla como la siguiente. Pulsa sobre el botón *Consigue tu cuenta: ¡Gratis!*



2. En la siguiente pantalla se te pide que rellenes diversos datos, algunos de ellos de carácter personal. Te damos algunos consejos:

- Tu nombre y apellidos aparecen en los mensajes de correo que mandes. Si no quieres que sean conocidos de forma pública en Internet, utiliza un alias.
- Los datos de *Ocupación* no se publican, pero evalúa si deseas que esta información esté disponible para los administradores de Hotmail.
- En la parte inferior, escribe un **nombre de usuario** y una **contraseña**. Estos datos serán necesarios cada vez que accedas a este correo web.

3. Cuando todo haya finalizado correctamente, te aparecerá una pantalla como la de la figura. A continuación, el sistema te ofrece la posibilidad de suscribir una cuenta de correo de pago.



PRACTICA



1. Crea una cuenta en Hotmail de acuerdo con las indicaciones de esta práctica.
2. Envía un correo a las cuentas que han creado tus otros compañeros de clase.
3. Dentro de Hotmail, crea una *Lista de Contactos* con las direcciones de correo electrónico de los compañeros de clase.
4. Crea una cuenta de correo gratuita en <http://www.yahoo.es>.

PLANIFICACIÓN DE VIAJES



En la actualidad, puedes reservar y adquirir billetes de barco, avión o tren a través de Internet, o realizar reservas en hoteles en cualquier lugar del mundo.
En la siguiente actividad buscarás información sobre viajes a distintos puntos del planeta.

PROCEDIMIENTO

| | | | |
|---|--|--|---------------------------------|
|  <div>ROMA</div> | Nombre del hotel: | | Precio: |
| | Vuelo desde: Vuelo hasta: | Hora de salida: Hora de vuelta: | Precio: |
| | Compañía de alquiler de coches: | | Modelo de coche y precio: |
|  <div>PRAGA</div> | Nombre del hotel: | | Precio: |
| | Vuelo desde: Vuelo hasta: | Hora de salida: Hora de vuelta: | Precio: |
| | Compañía de alquiler de coches: | | Modelo de coche y precio: |

1. Debes buscar en Internet vuelos con origen en el aeropuerto más cercano a tu localidad de residencia y con destino a una de las ciudades que ves en las fotografías o a la ciudad que te indique tu profesor.
2. El vuelo se ha de realizar en el mes de **junio**.
3. La estancia en la ciudad elegida ha de ser de **una semana**.
4. También debes buscar un **hotel** y un **coche de alquiler** en dicha ciudad.
5. Debes reflejar los **precios más baratos** que puedas encontrar, escogiendo libremente la compañía aérea, el tipo de hotel, los horarios de vuelo y la compañía de alquiler de coches. Si el profesor lo desea, podrá valorar en mayor medida aquellos trabajos que incorporen precios menores.

Deberás recoger y apuntar los datos que ves en cada ficha:

- **Nombre del hotel.** El nombre del hotel que has elegido para tu estancia.
- **Precio del alojamiento.** Precio del hotel **para toda la semana**, en habitación doble (dos personas).
- **Vuelo desde.** Aquí debes indicar la ciudad de partida.
- **Vuelo hasta.** Aquí debes indicar la ciudad de llegada.
- **Hora de salida del vuelo.** Es la hora a la que despegue el avión desde el aeropuerto más cercano a tu localidad.
- **Hora de vuelta.** Es la hora a la que despegue el avión de vuelta desde la ciudad en la que vas a pasar una semana.
- **Precio.** Es lo que te cuesta el billete de avión **ida y vuelta** y para una persona adulta.
- **Compañía de alquiler de coches.** Es la compañía que alquila el coche.
- **Modelo de coche y precio.** Es el modelo de automóvil alquilado y el precio por el alquiler semanal.

BLOGS Y COMUNIDADES. ALTA EN UNA COMUNIDAD



Uno de los usos más amplios de Internet está relacionado con la comunicación entre los internautas. A esto se debe el auge de los bitácoras o *weblogs*, que añaden la posibilidad de que aquellas personas que visitan un *weblog* (o *blog*) pueden colgar comentarios o responder a documentos o impresiones de otras personas. De esta forma se crea un espacio de comunicación y de diálogo entre los internautas. En la siguiente actividad aprenderás a dar de alta una comunidad.

- 1 Escribe en tu navegador la dirección <http://www.geomundos.com>. Te aparecerá una pantalla como la siguiente. Pulsa la opción del menú superior *Alta Gratuita*.



- 2 En la siguiente pantalla, pulsa en *Darse de Alta*. A continuación te aparecerán varios formularios. Proporciona solo los datos que consideres oportunos.



- 3 Al finalizar este proceso, tendrás un nombre de usuario y una contraseña para poder crear tu propia comunidad. El sistema te mostrará tu identificación y tu contraseña:

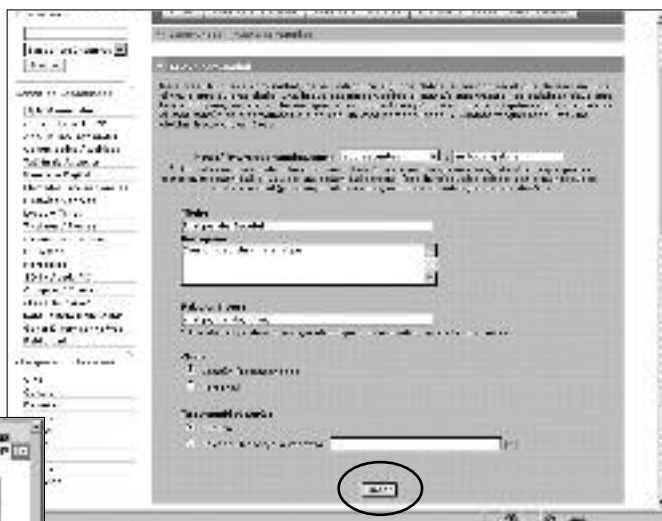


- 4 Una vez terminado el proceso de alta, ve a la página principal y escoge la opción *Comunidades/Weblogs*. Luego, pulsa el botón *Crea tu propia comunidad*.



BLOGS Y COMUNIDADES. ALTA EN UNA COMUNIDAD

- 5** Te aparecerá esta pantalla. En ella se te pide el nombre de tu comunidad, área en la que se engloba, si la comunidad es privada (solo para los miembros que tú elijas) o es pública (cualquier persona puede acceder). Rellena todos estos datos de acuerdo con tus preferencias y pulsa el botón *Crear*.



- 6** En la pantalla que se muestra a continuación, se informa de que la comunidad ha sido creada y te ofrece la opción de ir al *Administrador de la comunidad* o a la *Página de inicio de la comunidad*. Son estas dos pantallas.

**PRACTICA**

- 1** De acuerdo con las instrucciones indicadas, crea tu propia comunidad.
- 2** Una vez creada, cambia el nombre de la comunidad y su descripción.
- 3** Crea dos galerías de fotos. El tema de cada una de ellas ha de ser libre.
- 4** Inserta dos documentos. Dile a otros compañeros de clase que inserten comentarios en dichos documentos. Para ello deberán utilizar sus propios usuarios, entrando en la comunidad como si fueran visitantes.
- 5** Pulsa el botón *Promociona tu comunidad* y da de alta tu comunidad en dos buscadores de blogs.

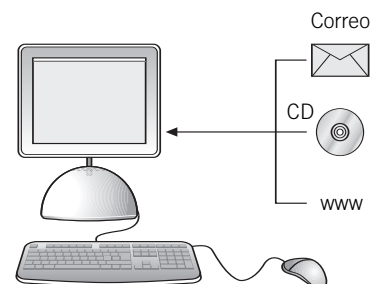


El término virus informático se ha convertido en habitual. Con esta ficha aprenderás qué son y cómo actúan estos programas dañinos.

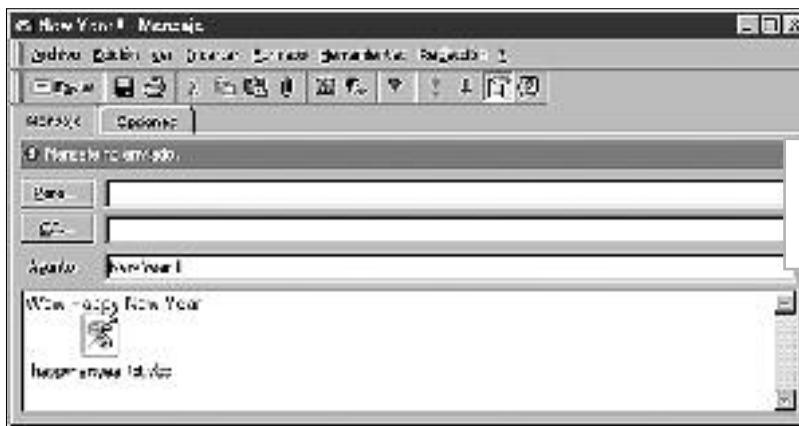
¿QUÉ ES UN VIRUS INFORMÁTICO?

Un virus es un programa informático no deseado que se introduce en nuestro ordenador. Puede causar daños en el funcionamiento del ordenador, en sus ficheros, o puede afectar a otros usuarios que estén conectados, bien a través de una red privada, como en las empresas, o bien a través de Internet. También se puede propagar a través de tarjetas memoria o CD infectados y, cada vez más, a través de correos electrónicos.

El nombre de virus les viene de su parecido con los virus biológicos, ya que éstos infectan una célula, afectan a su funcionamiento normal, pudiendo llegar incluso a destruirla, y crean miles de copias de sí mismos que salen de la célula dispuestos a infectar a otras células. Los efectos de los virus informáticos pueden ser destructivos o simplemente molestos: hacer que el ordenador vaya más lento, dañar los datos almacenados, bloquear el equipo, etc.



Vías de ataque usuales para los virus.



Aspecto del virus *Happy New Year*, que se propagaba por el correo electrónico.

¿Sabías que casi todos los virus actuales se propaga por correos electrónicos?

¿CÓMO SABEMOS SI UN VIRUS HA AFECTADO A NUESTRO ORDENADOR?

Aquí tienes algunos de los síntomas más frecuentes:

- Reducción del espacio libre en la memoria o disco duro.
- Aparición de mensajes de error no usuales.
- Fallos en la ejecución de programas.
- Frecuentes caídas del sistema.
- Las operaciones rutinarias se realizan con más lentitud.
- Aparición de programas desconocidos residentes en memoria.
- Desaparición de archivos y carpetas.
- Aparición de anomalías al pulsar el teclado.
- Comportamiento anómalo de la pantalla del ordenador.
- Ciertas secciones de las ventanas y opciones de menú desaparecen.



Ciertos virus pueden provocar el borrado no deseado de ficheros. Pueden aparecer mensajes como este de imprevisto.



Ciertos virus producen frecuentes errores en programas que se estén ejecutando. Aparecerán mensajes como este de imprevisto.

TIPOS DE VIRUS

¿QUÉ TIPOS DE VIRUS HAY?

Hay muchos tipos de virus. Aquí tienes los más importantes:

- **Virus clásicos.** Infectan programas. Se propagan replicándose en otros programas huésped. Esos programas pueden quedar afectados e inutilizables. Algunos de estos virus son muy destructivos: tratan de formatear el disco duro en una fecha fijada de antemano o destruir la configuración de nuestro ordenador.
- **Gusanos.** Los gusanos se diferencian de otros tipos de virus en que no infectan otros ficheros o programas. Realizan copias de sí mismos y se extienden a través de redes, correos electrónicos e Internet.
- **Troyanos.** Son programas de aspecto inofensivo, pero al ejecutarlos pueden tener efectos destructivos. La mayoría de ellos deja accesibles

nuestros datos desde el exterior. Copian ficheros, contraseñas, direcciones de correo y las envían a sitios desconocidos, o pueden llegar a tomar control remoto de nuestro ordenador para que efectúe acciones que no deseamos. Como los gusanos, tampoco infectan a otros archivos.

- **Virus de macro.** A diferencia de los virus clásicos, que infectan ficheros y programas ejecutables, los virus de macro infectan y atacan documentos, hojas de cálculo o presentaciones que se han realizado con aplicaciones ofimáticas. Estas aplicaciones permiten crear pequeños programas llamados «macros». Los creadores de virus de macro infectan documentos de tal forma que, al leerse en un ordenador, modifican o destruyen el contenido del resto de los documentos del ordenador.

¿CÓMO PUEDES PROTEGER TU ORDENADOR DEL ATAQUE DE UN VIRUS?

- **Mantén siempre tus programas actualizados a la última versión.** Muchos virus atacan al ordenador a través de defectos de programación que ya han sido resueltos por la empresa fabricante. Entra en las webs del fabricante e instala las últimas actualizaciones.
- **No abras correos electrónicos de remitentes desconocidos.** La mayoría de los virus se transmiten así.
- Si recibes un correo de alguien conocido, pero con **un texto en el campo «asunto» que te parezca extraño, tampoco lo abras.** Llama por teléfono a tu conocido para asegurarte que él ha enviado el mensaje intencionadamente.
- **No instales en tu ordenador copias de CD-ROM cuyo origen desconozcas.**
- Instala un buen **antivirus en tu ordenador y mantenlo actualizado.**

Los virus no solo los extienden piratas informáticos.

En abril del 2001, un avión espía estadounidense cayó en China y su tripulación fue retenida por el gobierno chino. Servidores informáticos de uno y otro país fueron atacados por cientos de piratas de cada bando. Los propios gobiernos alentaron o, al menos, no pusieron objeciones en un principio a esta «ciberguerra». En mayo el gobierno chino pidió a sus informáticos el cese de los ataques. EE. UU. nunca hizo lo mismo.

Uno de los virus que más rápido se ha extendido por el mundo fue «*I love you*», un gusano. En mayo del año 2000 infectó 3 millones de ordenadores en 24 horas, destruyendo gran parte del contenido de los mismos. El número total de ordenadores infectados alcanzó los cuarenta millones. Se escondía bajo una supuesta carta de amor enviada por correo electrónico por un conocido.

PRACTICA

- 1 ¿Por qué reciben el nombre de «virus» los virus informáticos? ¿Qué tipos de virus hay?
- 2 ¿En qué se diferencia un troyano de un gusano? ¿Qué es un virus de «macro»?
- 3 ¿Qué debes hacer SIEMPRE con los correos recibidos de desconocidos?

LECTURA. INTERNET2



Internet está presente en la actualidad en cualquier campo de la actividad humana, desde el ocio hasta la comunicación empresarial. Su gran expansión comenzó en 1995, con el desarrollo de las páginas web. Esta expansión tuvo un problema: las universidades eran «grandes usuarios» de Internet y tuvieron que compartir su uso con millones de internautas. Además, las nuevas tecnologías exigían mayores anchos de banda y mejores calidades en el acceso a Internet para las instituciones educativas. Estos problemas fueron las razones del nacimiento de Internet2.

¿QUÉ ES INTERNET2?

¿QUIÉN ESTÁ IMPLICADO EN INTERNET2?

Internet2 es un proyecto que engloba a unas 190 universidades de todo el mundo. La base de este desarrollo es proveer a las universidades y al mundo educativo con un recurso de superior calidad para satisfacer las grandes exigencias de los desarrollos universitarios.

Estas exigencias son, fundamentalmente, de dos tipos:

- **Gran ancho de banda.** Los nuevos proyectos de investigación necesitan transmitir vídeo de muy alta calidad a distintos puntos, transferencia casi instantánea de datos y ficheros, etc.
- **Calidad de servicio.** Si una aplicación necesita un determinado ancho de banda, ese ancho de banda se le mantendrá mientras se esté ejecutando la aplicación. ¡Imagínate a un cirujano que está operando a una persona con ayuda de videoconferencia y la señal de la imagen se pierde de vez en cuando!

Las conexiones a Internet2 típicas serán de 50 Mb/s reales.

Los enlaces entre centros serán superiores a 1 Gb/s (1024 Mb/s reales).

ALGUNAS APLICACIONES

Ahora mismo existen grupos dedicados a estudiar la transmisión sobre Internet2 de imágenes tomadas por un telescopio en tiempo real. Otro gran campo de actuación es la telemedicina, para diagnóstico remoto y seguimiento de enfermos crónicos.



www.internet2.edu es la dirección de la web oficial del consorcio Internet2.



Nebulosa del Águila en la constelación de Serpiente.
Algunos telescopios son dirigidos desde universidades situadas a cientos o miles de kilómetros.

PRACTICA

- 1 ¿Por qué alguno de los campos de aplicación de Internet2 está relacionado con la transmisión de vídeo?
- 2 Busca otros dos campos de aplicación de Internet2.
- 3 ¿Por qué crees que es interesante transmitir la imagen de un enfermo a otra región del mundo?

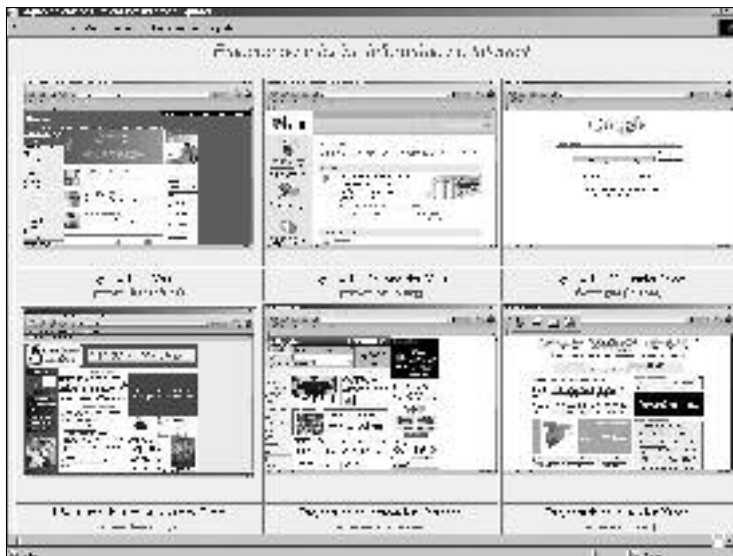
PRÁCTICAS CON COMPOSER



Composer (o Nvu, su programa sucesor) es un programa de desarrollo rápido y sencillo de páginas web. En la siguiente práctica deberás capturar imágenes desde la pantalla e integrarlas en una página desarrollada con Composer.

PROCEDIMIENTO

Modelo para la página:



- 1 Inicia Composer (o Nvu) con una página en blanco. Escribe el título de la página y **crea una tabla de 4 filas y 3 columnas**.
- 2 Abre tu navegador de Internet y entra en unas cuantas direcciones web que tengas almacenadas. Una vez que llegues a la pantalla indicada, pulsa la combinación de teclas <ALT> y <Print Screen> (o <Imprimir pantalla> si el teclado está descrito en español). Esta acción captura la pantalla en el portapapeles de Windows.
- 3 Sin embargo, **a diferencia de otras aplicaciones Windows, no podrás «pegar» esta imagen en Composer. Para insertar la imagen capturada, debes abrir Paint u otro programa de edición de imágenes.** En ese programa sí puedes «pegar» la imagen capturada.
- 4 Una vez pegada, salva esa imagen con algún nombre significativo y en una carpeta en la que estés trabajando.
- 5 Una vez guardada la imagen como archivo, ya puedes integrarla en Composer con la opción de menú «Insertar», «Imagen». En la pantalla que te aparece, elige «**Seleccionar archivos**» y busca en tu ordenador la imagen anteriormente guardada. Cuando la insertes, **no olvides ajustar las «dimensiones» de la imagen.** Una anchura de 320 píxeles es suficiente para esta tabla.



CREACIÓN DE UNA WEB REAL



A continuación vamos a crear una web real con dirección Internet propia, donde podrás colocar los ficheros elaborados en las anteriores prácticas. Para ello usaremos uno de los sistemas de alojamiento gratuitos en España, el de Yahoo.

PROCEDIMIENTO



- 1 En primer lugar, debes conseguir una identificación (ID) en Yahoo. Para ello, debes entrar en la dirección de Internet www.yahoo.es y seleccionar la opción «Correo».



- 2 A continuación, una pantalla te da la opción de registrarte en Yahoo para obtener una ID. Haz clic en la opción «**Regístrate ahora**».



- 3 Aparecen las condiciones de uso de las identificaciones de Yahoo. Si estás de acuerdo, haz clic sobre el botón «**Acepto**».



- 4 La siguiente pantalla te pide una serie de datos más o menos personales. **Deberás rellenar los campos obligatorios.** Es una opción personal tuya rellenar o no el resto de los campos.



- 5 Una vez finalizado el proceso, te aparecerá una pantalla confirmando que has obtenido una ID de Yahoo. Ya podemos comenzar a instalar nuestra página web.



- 6 Entra en la dirección URL <http://es.geocities.yahoo.com>. Esta pantalla te permite usar espacio y direcciones dispuestos de manera gratuita por Yahoo. **Escribe tu ID de Yahoo y tu contraseña y pulsa «Entrar».**

CREACIÓN DE UNA WEB REAL



- 7** En la pantalla que te aparece, **selecciona la opción «FTP & Carga fácil»**. Puedes usar las otras opciones cuando hayas experimentado un poco más con este entorno.



- 8** En esta pantalla debes **seleccionar los ficheros que quieres subir a Internet**. Por ejemplo, selecciona la página creada en la actividad anterior y las imágenes asociadas. Para ello debes pulsar el botón «Examinar».



- 9** Cada vez que pulses el botón «Examinar» en la anterior pantalla, te aparecerá un cuadro de diálogo para que elijas, de uno en uno, los ficheros que quieres «colgar» en Internet.



- 10** Una vez que hayas seleccionado todos, pulsa «Cargar archivos». Si quieres subir más ficheros, repite el proceso. Cuando acabes con todos los ficheros, pulsa la opción «Administrador de archivos».



- 11** La página HTML que aparecerá por defecto en tu web es aquella cuyo nombre es «index.htm». Si la página que tú has creado no se llama así, renómbrala y dale este nombre. Si ya existe otra con ese nombre, bórrala.



- 12** ¡Ya está todo! Si ahora entras en tu navegador y escribes la dirección correspondiente: **<http://es.geocities.yahoo.com/XXX>**, donde XXX es tu ID de Yahoo (sin «@yahoo.es») estarás en tu página web personal de Internet.

EN LA RED

USUARIOS DE INTERNET
www.aui.es

Esta web tiene dos fines: promover el uso y el conocimiento de las autopistas de la información y defender los derechos de los usuarios. Gran cantidad de información sobre el uso de Internet.



YAHOO
www.yahoo.es

No es solo un buscador: proporciona uno de los correos gratuitos con mayor capacidad de almacenamiento (hasta 1 Gb en 2007), un sistema de mensajería instantánea, espacio de creación de páginas web, etc. Una amplia variedad de servicios.



BLOGGER
www.blogger.com

El mayor y más popular creador de bitácoras en el momento en que escribimos este libro (2007). Referente mundial de los *blogs*, ha almacenado alguna de las bitácoras más consultadas en los últimos años.



BITÁCORAS
www.bitacoras.com

El número de *weblogs* ya es de decenas de millones. Si no conocemos las direcciones, es necesario utilizar buscadores especializados en *blogs*. Bitácoras es uno de los mayores en lengua española.



ALERTA ANTIVIRUS
www.alerta-antivirus.es

Es la página web del Centro de Alerta Temprana Antivirus. Informa rápidamente a los usuarios y expertos de Internet de los diferentes virus existentes, sus características, fecha de aparición, forma de contagio, calendario de activación, etc.



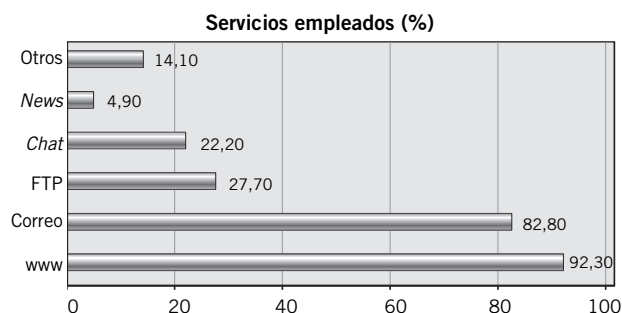
AYUDA INTERNET
www.ayuda-internet.net

Para resolver dudas sobre el funcionamiento y navegación en Internet. Obtén manuales y programas gratuitos básicos, entra en foros o conéctate a chats. Además, la sección de enlaces y tutoriales es muy completa.

NOTAS

NOMBRE: _____ CURSO: _____ FECHA: _____

- 1 Explica las diferencias entre una comunidad virtual y una real.
- 2 Explica qué herramientas debería tener un aula virtual.
- 3 ¿Qué diferencias existen entre la siguiente gráfica y el uso que le das tú a Internet?



- 4 Indica los datos que necesitas para configurar una cuenta de correo electrónico.
- 5 Completa los apartados que puedas en la siguiente imagen:



- 6 Explica para qué crees que sirve la administración de foros.



- 7 ¿Cómo podrías crear un grupo de noticias con tus amigos y amigas?



- 8 ¿Conoces las utilidades de programas de mensajería instantánea? Indica sus características.



- 9 ¿Qué crees que es una epidemia virtual?

NOMBRE: _____ CURSO: _____ FECHA: _____

- 1 Una comunidad virtual es:**
- ☐ a) Un grupo de personas con un interés común.
 - ☐ b) Un grupo de personas que se relacionan y comunican a través de Internet.
 - ☐ c) Una comunidad de vecinos.
 - ☐ d) Un club.
- 2 Para usar el correo web necesitamos:**
- ☐ a) Una hoja de cálculo.
 - ☐ b) Un cliente de correo.
 - ☐ c) Un navegador.
 - ☐ d) Un editor de páginas web.
- 3 Indica cuál es el servicio de Internet más utilizado:**
- ☐ a) *News*.
 - ☐ b) Correo.
 - ☐ c) Chat.
 - ☐ d) *World wide web*.
- 4 Un servidor POP3 es:**
- ☐ a) Un lenguaje de comunicación.
 - ☐ b) Un servidor de correo entrante.
 - ☐ c) Un servidor de correo saliente.
 - ☐ d) Un programa de correo.
- 5 Un programa cliente de correo es lo mismo que una cuenta de correo:**
- ☐ a) Sí.
 - ☐ b) No.
 - ☐ c) A veces.
 - ☐ d) Depende del sistema operativo.
- 6 Un archivo adjunto es:**
- ☐ a) Un programa que empleamos para enviar correo.
 - ☐ b) Las cuentas de los usuarios.
 - ☐ c) Nuestra libreta de direcciones.
 - ☐ d) Un archivo que se envía junto a un mensaje de correo.
- 7 Los grupos de noticias se conocen también como:**
- ☐ a) Foros.
 - ☐ b) Chats.
 - ☐ c) *News*.
 - ☐ d) *E-mails*.
- 8 De los siguientes grupos indica cuáles son sistemas de comunicación asíncronos:**
- ☐ a) Foro y correo.
 - ☐ b) Videoconferencia y chat.
 - ☐ c) Foro, *news* y chat.
 - ☐ d) Mensajería instantánea.
- 9 Para realizar una videoconferencia necesitamos, entre otras cosas:**
- ☐ a) Una *webcam*.
 - ☐ b) Un programa cliente de correo.
 - ☐ c) Estar suscrito a un grupo de *news*.
 - ☐ d) Nada de lo anterior es correcto.
- 10 Para publicar en Internet una página web necesitamos:**
- ☐ a) Un lugar donde alojarla y una manera de enviar los archivos que la forman.
 - ☐ b) Un procesador de textos.
 - ☐ c) Una cuenta de correo y estar registrado a un grupo de *news*.
 - ☐ d) Netscape o Mozilla Composer.
- 11 Un navegador es:**
- ☐ a) Un servidor de páginas web.
 - ☐ b) Un programa que nos permite navegar por Internet.
 - ☐ c) Un programa que gestiona peticiones a un servidor de documentos HTML.
 - ☐ d) Un programa para publicar páginas web.

NOMBRE: _____ CURSO: _____ FECHA: _____

EVALUACIÓN**1 Explica cómo se transmiten los datos en una red informática.**

Para transmitir los datos, éstos se fragmentan y se codifican, de manera que pueden viajar por la red por distintos caminos y ser reorganizados después cuando llegan a su destino.

1 Explica las diferencias entre una comunidad virtual y una real.

Las comunidades virtuales no requieren de la presencia física, *in situ*, de las personas, el contacto se realiza a través de Internet.

En una comunidad real, las personas deben mantener un contacto físico, charlan y se comunican presencialmente, el medio es real; sin embargo, el medio de comunicación en una comunidad virtual es digital.

2 Explica qué herramientas debería tener un aula virtual.

- Herramientas de comunicación: correo, videoconferencia, foro y chat.
- Herramientas de trabajo: www, pizarras digitales.
- Herramientas para compartir archivos.
- Etc.

3 ¿Qué diferencias existen entre la siguiente gráfica y el uso que le das tú a Internet?

En general, en esta gráfica aparecen como servicios más utilizados el www y el correo electrónico.

Sin embargo, entre la gente joven se utilizan más el chat y la mensajería instantánea debido al tipo de comunicación al que estamos habituados.

4 Indica los datos que necesitas para configurar una cuenta de correo electrónico:

- Nombre de usuario.
- Contraseña.

- Servidor de correo entrante.
- Servidor de correo saliente.

5 Completa los datos que puedas en la siguiente imagen:

Ver respuesta en la página 213 del libro.

6 Explica para qué crees que sirve la administración de foros:

- Para controlar los mensajes que se crean.
- Para mantenerlo actualizado.
- Para facilitar el registro de las personas interesadas en utilizarlo.

7 ¿Cómo podrías crear un grupo de noticias con tus amigos y amigos?

1. Debería poseer las cuentas de correo de todas las personas con las que quisiera contactar.
2. A continuación les diría que voy a crear una lista de noticias y les pregunto si desean participar.
3. Se incluyen en el grupo de noticias a todos y todas las que quieran participar.
4. Se crea un modelo de correo en el que siempre indique la posibilidad de solicitar la renuncia.

8 ¿Conoces las utilidades de programas de mensajería instantánea? Indica sus características.

Son herramientas para enviar y recibir mensajes que permiten una comunicación escrita y de forma sincrónica con otras personas. Se pueden crear grupos reducidos o participar en conversaciones abiertas. En general, te puedes apoyar en el uso de emoticonos o imágenes.

9 ¿Qué crees que es una epidemia virtual?

Se trata de los contagios que se producen en la actualidad de virus informáticos a través de Internet.

AUTOEVALUACIÓN

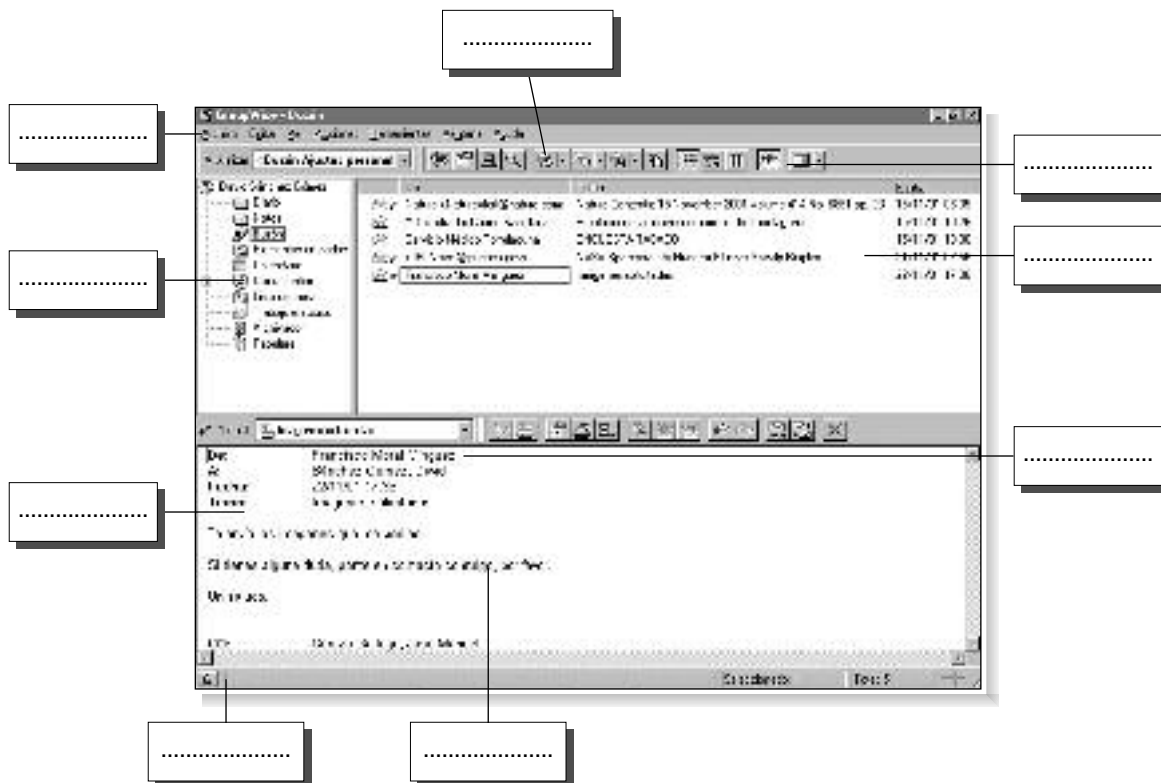
- 1** b; **2** c; **3** d; **4** b; **5** b; **6** d; **7** c; **8** a; **9** a; **10** a; **11** b y c.

¿CÓMO SE UTILIZA EL CORREO ELECTRÓNICO?

NOMBRE: _____ CURSO: _____ FECHA: _____

El correo electrónico, comunicación en el presente y en el futuro

Aunque nunca podemos estar seguros de las innovaciones tecnológicas que nos esperan en los próximos años, es cierto que el correo electrónico se ha convertido en la manera de comunicación elegida por muchas personas, tanto en ámbitos laborales como domésticos. Y en el futuro será probablemente más empleado. Cada día se transmiten por correo electrónico millones de mensajes en todo el mundo.



1 Interpretar la pantalla de un programa gestor del correo.

- Observa la figura superior y completa las cartelas eligiendo las opciones de la lista inferior.
 - ☐ Barra de menús.
 - ☐ Mensaje seleccionado.
 - ☐ Barra de herramientas.
 - ☐ Asunto del mensaje seleccionado.
 - ☐ Lista de los mensajes recibidos.
 - ☐ Texto previsualizado del mensaje seleccionado.
 - ☐ Botón para redactar un nuevo mensaje.
 - ☐ Vistas disponibles.
 - ☐ Emisor del mensaje seleccionado.
- Ahora abre el programa utilizado en tu centro escolar para gestionar el correo electrónico e identifica en él lo mismo que has identificado en la pantalla superior.
 - ☐ ¿Se aprecian diferencias? ¿Cuáles son las más destacables?
 - ☐ ¿Qué otras opciones tiene la aplicación utilizada, además de gestionar el correo?

¿CÓMO SE UTILIZA EL CORREO ELECTRÓNICO?

NOMBRE: _____ CURSO: _____ FECHA: _____

2 Interpretar la ventana correspondiente a un mensaje de correo.

- Completa las cartelas incompletas con las opciones de la lista.



- ☐ Cerrar el mensaje.
- ☐ Responder al emisor con otro mensaje.
- ☐ Remitir el mensaje recibido a otras personas.
- ☐ Archivos adjuntos.
- ☐ Identificación de terceras personas a las que también se ha enviado el mensaje.
- ☐ Barra de herramientas.
- ☐ Barra de estado.
- ☐ Identificación del emisor, la persona que ha emitido el mensaje.
- ☐ Identificación del receptor.
- ☐ Cuerpo del mensaje.
- ☐ Enlace a una página web dentro del mensaje.
- ☐ Asunto que indica la temática del mensaje.
- ☐ Eliminar el mensaje.

3 Enviar correos electrónicos. A continuación te proponemos una actividad para que practiques lo que has aprendido sobre le correo electrónico.

1. Abre la aplicación para gestionar el correo.
2. Selecciona correo nuevo y completa los apartados para el destinatario, el asunto del mensaje y el cuerpo del mismo.
3. Adjunta un fichero de imagen.
4. Envía el mensaje.
5. Abre el mensaje que te ha enviado un compañero de clase y respóndele.

NOMBRE: _____ CURSO: _____ FECHA: _____

El aspecto que más ha evolucionado en la última parte del siglo pasado ha sido sin duda alguna las comunicaciones.

En concreto, Internet ha posibilitado la comunicación en tiempo real con cualquier sitio del mundo, pero, además, puede acceder a ella la mayor parte de la población.

Son muchos los profesionales que la emplean como herramienta de trabajo diaria y muchas las personas que la utilizan simplemente como fuente de información, entretenimiento, para realizar compras, etc.

Con los siguientes ejercicios se pretende habituar al alumno en su uso organizado.

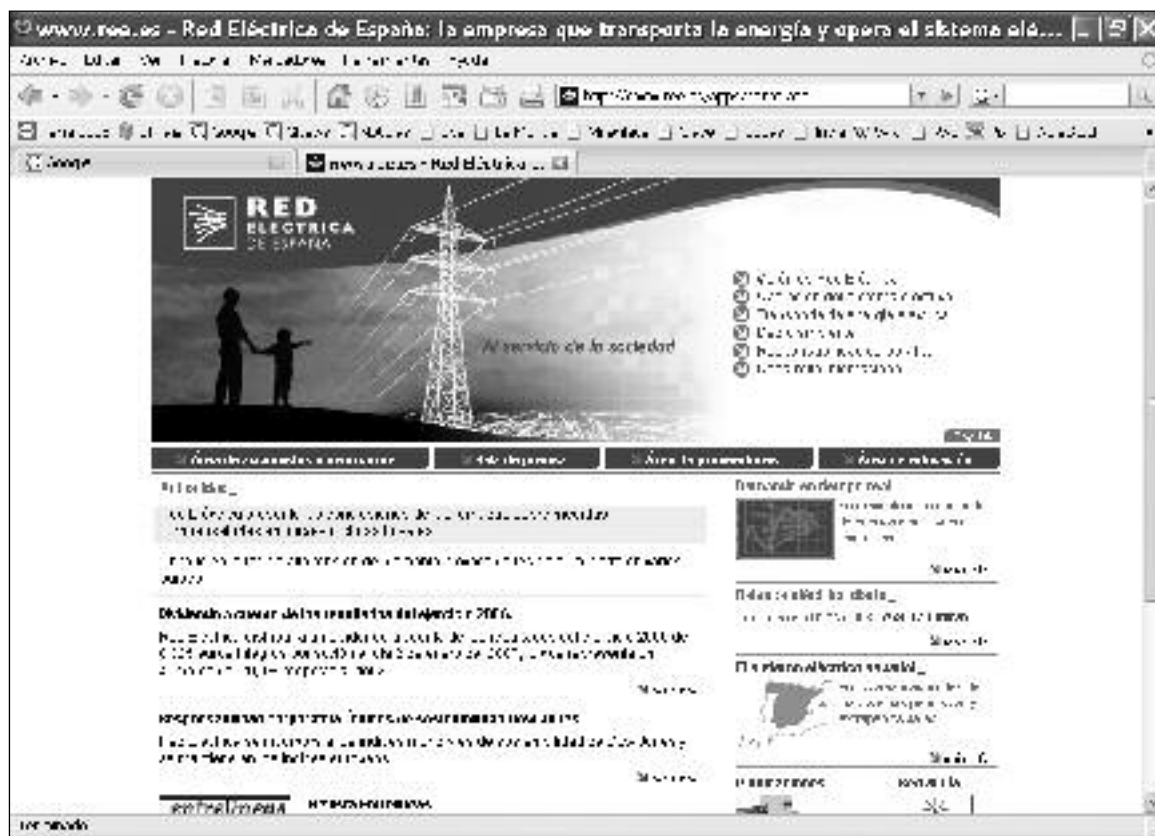
1 Buscar información sobre energías.

En el tema 5 del libro, «Energía», se aborda el problema de las energías renovables y no renovables, así como el consumo energético de la humanidad.

Te proponemos entrar en la página de **Red Eléctrica de España**:

www.ree.es

Esta es la empresa encargada de la distribución de electricidad en nuestro país, y observar en tiempo real el consumo de energía eléctrica que se está produciendo. Ésta es:



Haz clic en «Operación del sistema eléctrico» y después en «Demanda de energía eléctrica en tiempo real», y pulsa en el gráfico.

Puedes también obtener el gráfico de la producción de energía eólica en tiempo real o entrar en publicaciones y consultar numerosos datos y criterios sobre la producción de energía eléctrica.

INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA PARA LOS ESTUDIOS

NOMBRE: _____ CURSO: _____ FECHA: _____

Observa el aspecto de los gráficos que se muestran en esta web:



INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA PARA LOS ESTUDIOS

NOMBRE: _____ CURSO: _____ FECHA: _____

Puedes consultar otras páginas sobre el tema y navegar por ellas, por ejemplo:

www.energias-renovables.com

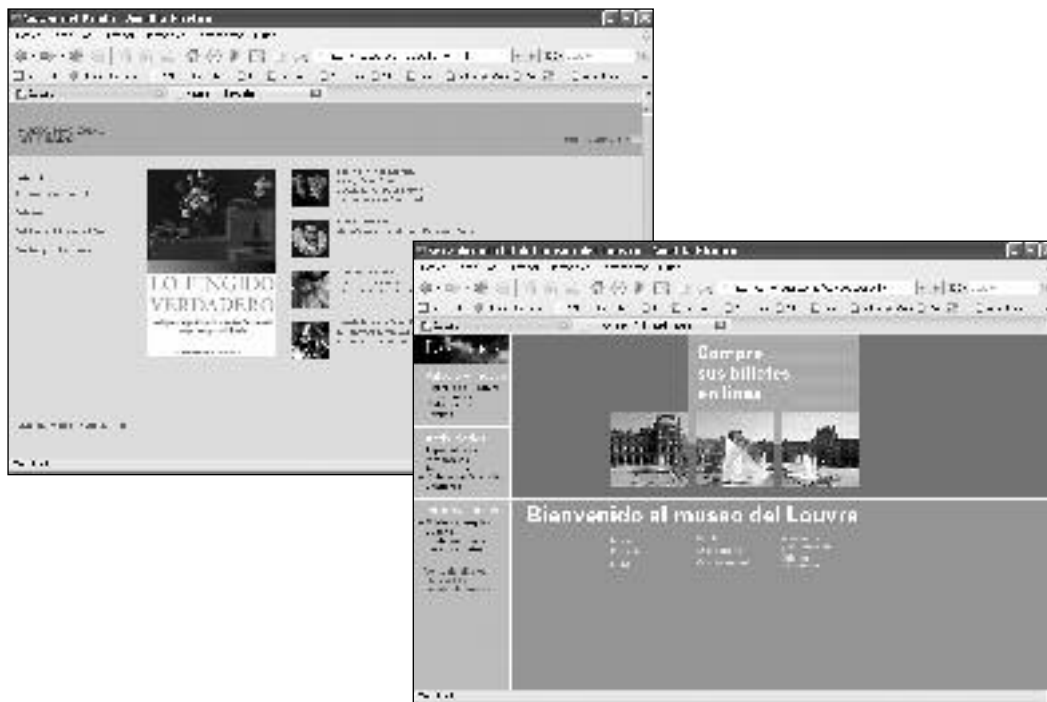


2 Buscar información sobre museos.

Puedes navegar por el museo del Prado o visitar el museo del Louvre, por ejemplo:

www.museoprado.mcu.es

www.louvre.fr/español.htm



INFORMACIÓN SOBRE OCIO Y TIEMPO LIBRE

NOMBRE: _____ CURSO: _____ FECHA: _____

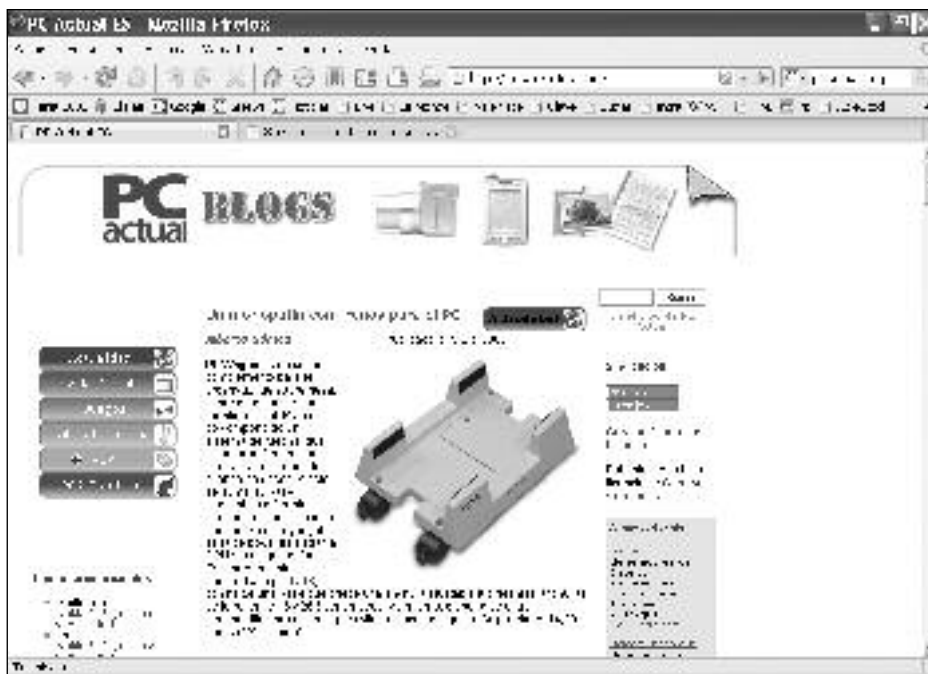
1 Buscar noticias de actualidad en la prensa nacional e internacional.

La mayoría de los diarios escritos tienen también su versión en Internet, que podemos consultar, aunque en algunos casos se necesite una suscripción.

www.elpais.es



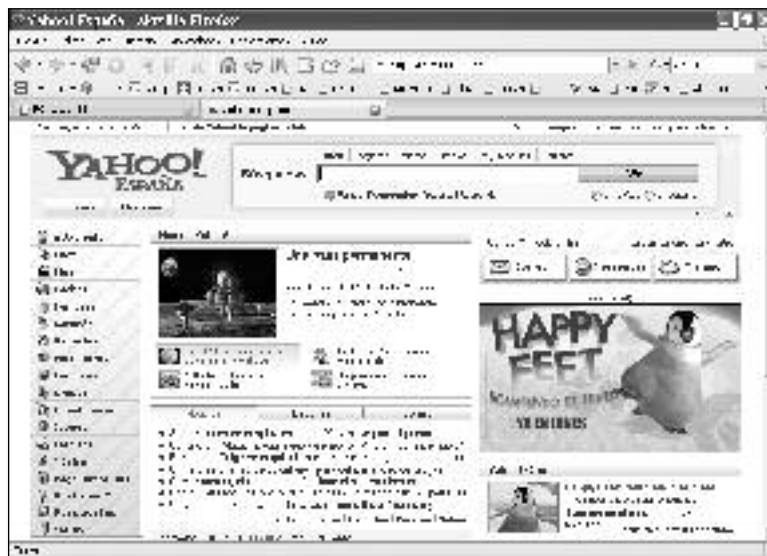
www.blog.pc-actual.com



INFORMACIÓN SOBRE OCIO Y TIEMPO LIBRE

NOMBRE: _____ CURSO: _____ FECHA: _____

También puedes consultar noticias de actualidad, participar en encuestas, foros, opinar sobre diversos temas, etc., en tu portal habitual.



Algunos buscadores como **www.google.com** ofrecen la búsqueda de forma más organizada, aunque puedes también escribir la información que deseas y dejar que la busque.

Si te interesan las noticias del mundo musical, visita por ejemplo, **www.es.launch.yahoo.com**



INFORMACIÓN SOBRE OCIO Y TIEMPO LIBRE

NOMBRE: _____ CURSO: _____ FECHA: _____

2 Buscar información sobre albergues o campamentos juveniles.

¿Tienes ya claro qué vas a hacer el próximo verano? En la página de tu Comunidad destinada a la juventud encontrarás oferta suficiente para ayudarte a decidir.



Si prefieres quedarte en casa, puedes consultar a través de Internet las páginas de alguna ONG, sus actividades, proyectos, o enviar tus propuestas de acción, con lo que de paso estarás ayudando a chavales como tú que no pueden ni plantearse qué hacer este verano. Un ejemplo puede ser:

www.intermonoxfam.org



[illegible]